Винсент Бейкер

ИНОМИРЬЕ

Ролевая игра в жанре фэнтези





Ролекон

Ролевые настольные игры

www.rolecon.ru

Когда люди научились делать оружие из железа, они перестали бояться ночной темноты и лесной чащи. Мир стал стремительно меняться. Целые леса были преданы огню и топору. Там где раньше высились священные дубы, теперь выросли каменные стены и башни.

Тогда вся Инородь собралась на Совет. Отважные тролли и весёлые гномы, благородные эльфы и их хищные родичи орки, говорящие медведи и могучие лоси, мудрые волки и лесные нимфы, — все они пришли, чтобы посовещаться и принять решение. Но оказалось, что они, не привыкшие к переменам, слишком поздно очнулись и слишком мало могли решить. Некоторые хотели войны, но о какой войне могла идти речь? Не было видно никакого спасения.

Говорящие медведи ушли первыми. Таковы уж они, медведи, спокойные и терпеливые, но твёрдо знающие, когда приходит пора уступить. Лесные нимфы и духи деревьев не могли вынести запаха дыма и гари, и когда ушли они, леса стали уже не теми, что прежде. Лоси поспешили обратиться туманом и грозой, едва лишь первые из них стали добычей охотнико. Теперь их копыта в обличье града топчут людские посевы, но они уже никогда не предстанут перед прочими.

Эльфы и тролли, орки и гномы, кто — рыча от ярости, а кто — рыдая от отчаяния, открыли многочисленные двери в Иномирье и тоже начали свой исход.

Жизнь

Вся Инородь тесно связана с природой, с миром живого. Из Жизни они черпают свою силу, и смерть — всегда горе для них, чьей бы она ни была. Причиняя смерть живому существу, даже просто наблюдая её, они ослабляют собственную связь с Жизнью. В этом они отличны от людей, которые убивают животных, Инородь и даже друг друга, не чувствуя при этом никакой потери. Но ведь и люди тоже живые, и именно поэтому Инородь никогда не смогла бы объявить им войну. Сказочный народец оплакивал бы потери противника не меньше, нежели свои собственные.

Твой персонаж

Ты — орк, эльф, гном или тролль. Твой народ постепенно уходит из этого мира, пытаясь забрать с собой как можно больше того, что хранит силу, красоту или святость. На тебя возложена миссия по сбору святынь и реликвий твоего народа и по защите древних и священных мест от людей, от их безжалостных рук и железных инструментов. Подобные места и вещи хранят в себе Сказку. В них теплятся живые искры мудрости и радости, которые погаснут навеки, если оставить их в этом мире.



Гномы



Гномы суть сердце природы. По натуре своей страстные и энергичные, они близки к земле, к плодородию почвы и твёрдости камня. Они преданы своим чувствам и ценят комфорт и роскошь, особенно если последние заработаны тяжким трудом. Мало кто теперь знает, что именно гномы добыли первый огонь и сварили первое пиво, соткали первый шёлк и записали первые законы.

Гномы преданы Жизни в её ритмах и циклах. Это делает их философами: гномы очень хорошо чувствуют, что всё на свете приходит и уходит. Но они не терпят лжи, иллюзий или несправедливости. Истина одна, говорят они, так зачем же обманывать себя или других?

Будучи гномом, ты можешь использовать свою связь с Жизнью, чтобы узнать, кто говорит правду, а кто лжёт, кто достоин, а кто нет, и какова истинная природа каждого. Теряя же связь с Жизнью, гном всё более привязывается к комфорту и земным радостям.

Эльфы

Эльфы — это сама весна. Они светлее и тоньше гномов. Они изменчивы как ртуть; их чувства столь же сильны, как и у гномов, но далеко не столь постоянны. Их ежечасно посещают разные настроения, но каждому они отдаются со всей полнотой. Эльфы ощущают особую любовь ко всему новому и молодому, к зелёным побегам, к щенкам, котятам и маленьким детям.



Эльфы преданы Жизни в её непрестанном росте и развитии. Они вечно юны, и всё для них вечно ново. Они пытливы и любопытны, и легко отвлекаются на всё мало-мальски интересное. Особенно влечёт их к себе любовь; в любви они бывают робкими, горячими, неуклюжими, но никогда — опытными, холодными, пресытившимися.

Будучи эльфом, ты можешь использовать свою связь с Жизнью, чтобы возвращать растениям и животным здоровье, дарить окружающим любовь, плодородие и силу юности. Теряя свою связь с Жизнью, ты стареешь на глазах.





Орки

Эльфы и орки происходят из одного племени, но они мало похожи друг на друга. Орки любят ночь и зиму, им нравится сохранять спокойствие и оставаться наблюдателями. Они — суровые и безжалостные охотники, но в то же время — мастера и мудрецы. Некоторые из них становятся поэтами и менестрелями, на свой дикий манер. Они ближе к волкам, совам и воронам, нежели к тем, кому суждено быть добычей. Гномы превосходят их в ремесле, но орки более искусны во всём, что касается изготовления оружия.

Орки преданы Жизни в её вечном отборе, в том хищном огне, который очищает лес от всего старого и мёртвого. Они любят соревнования и состязания, но не питают интереса к детским играм и игрушкам. И всегда скоры на гнев.

Будучи орком, ты можешь использовать свою связь с Жизнью, чтобы заметить потайную тропу или чьи-либо следы, чтобы увидеть спрятанное, услышать биение сердец и почувствовать поблизости чужой гнев или страх. Теряя свою связь с Жизнью, ты постепенно утрачиваешь вкус к мясу и другой пище.

Тролли



Тролли — древнейший из народов, и их облик сформирован теми же силами разнообразия и изменчивости, что сформировали саму природу. В них сохранилось больше первичной энергии Творения, нежели в комлибо ещё. Они подобны звёздам: посмотрев на них один раз, ты подумаешь, что они постоянны и неподвижны, но взгляни ещё раз, и они уже не там, где были мгновение назад.

Тролли преданы Жизни в её бесконечном разнообразии. Им известны черты и повадки всех растений и животных на земле, но им совершенно безразличны их названия. Их сложно вывести из терпения, но горе тому, кому удалось это сделать.

Будучи троллем, ты можешь использовать свою связь с Жизнью, чтобы изменять своё физическое обличье. Теряя свою связь с Жизнью, ты всё более начинаешь походить на неодушевлённый предмет, пень дерева или валун.

К какому народу ты принадлежишь?

Выбери один из четырёх и запиши его в своём листе персонажа.



Искусно, изящно и мощно

Тебе понадобятся 4 шестигранных кубика 1 цвета и 4 шестигранных кубика разных цветов. Одноцветные кубики будут твоими Основными кубиками, а остальные — твоими Цветными кубиками. Чуть позже я расскажу, как делать броски с их помощью.

Пока что укажи в своём листе персонажа своё любимое оружие. Напиши Искусно, Изящно или Мощно, чтобы описать, как ты с ним управляешься, и выбери для соответствия оружию один из Цветных кубиков. Например:

Меч: Искусно. Длинный лук: Мощно. Копьё: Искусно. Шпага: Изящно. Ручной топорик: Мощно. Длинный лук: Изящно. Зелёный кубик.

Выбери свой излюбленный способ общения или самовыражения. Что я имею в виду? Ну, взгляни на примеры ниже, так будет понятнее всего. В любом случае, напиши Искусно, Изящно или Мощно, чтобы уточнить, как именно ты это делаешь, и сопоставь другой из своих Цветных кубиков.

Поэзия: Изящно. Красноречие: Искусно. Пение: Мощно. Рисование: Мощно. Игра на арфе: Изящно. Танец: Искусно. Флирт: Мощно. Сиреневый кубик.

Теперь назови третье умение или занятие — всё что угодно. Это может быть владение ещё одним оружием или ещё одной формой выражения, магическая способность, и так далее. Охарактеризуй это как Искусно, Изящно или Мощно и выбери третий Цветной кубик.

Приготовление пищи: Мощно. Верховая езда: Изящно. Меч: Изящно. Разговор с животными: Мощно. Изготовление инструментов: Искусно. Игра на свирели: Изящно. Красный кубик.

Твой четвёртый Цветной кубик отвечает за твою связь с Жизнью.

Связь с Жизнью

В начале игры твоя связь с Жизнью всегда имеет значение 5, а все клетки на листе персонажа пусты. Всякий раз, когда ты убиваешь кого-либо, ставь крестик в самую левую из пустых клеток. Всякий раз, когда ты помечаешь крестиком клетку с жирной границей, понижай своё значение связи с Жизнью на 1. (Т.е. на, соответственно, 1-й, 3-й, 6-й, 10-й и 15-й раз. Это старая добрая прогрессия вида 1, 1+2, 1+2+3 и так далее, которую все мы знаем и любим).

Связь с Жизнью можно использовать для того, чтобы совершать маленькие чудеса, доступные лишь твоему народу, а также для того, чтоб защищать волшебные места этого мира, места, где обитает Сказка.



Аура

Собирая и сохраняя Сказку, ты накапливаешь свою Ауру. Аура представляет собой волшебную силу Иного Мира, которая сочится через тебя в этот мир. Она понадобится тебе, чтобы противостоять Железу твоих противников.

Аура действительно светится. Всякий раз, когда ты используешь её, она предстаёт в виде сияния, заметного невооружённым глазом.

В ходе игры тебе предстоит вести учёт как своего текущего значения Ауры, так и пожизненного значения. В начале игры оба они равны 3. Используя Ауру, вычитай 1 из своего текущего, но не пожизненного значения. По мере того, как твоя пожизненная Аура будет возрастать, ты будешь становиться всё более знаменитым героем среди своего народа, достойным всё большей любви и восхищения.

Описание

Ну и наконец, опиши себя — словами или рисунком, а лучше и тем, и другим. Не стесняйся добавлять подробностей касательно своих внешности, характера, биографии, вкусов и привычек, — всего, что взбредёт в голову.

Механика

Мастеру тоже понадобятся несколько кубиков. Желательно, чтобы они отличались по виду от кубиков игроков — были другого размера, изготовлены из дерева или имели бы на гранях цифры вместо точек. Трёх или четырёх должно хватить с лихвой.

Бросок кубиков

Основной бросок выглядит следующим образом. Игрок берёт 4 своих Основных кубика и бросает их. Чем больше выпадет на каждом, тем лучше: 1 и 2 это полная неудача, 3 — частичная неудача, 4 — частичный успех, и 5 или 6 — полный успех.

Каждое из 4 выпавших чисел отвечает за один из аспектов произошедшего, и игрок, сделавший бросок, принимает решение о том, как их распределить. Кубики связываются со следующими аспектами ситуации:

- **Описание**: Если ты сопоставляешь описанию выпавшее значение 4, 5 или 6, ты сам описываешь, что произошло в результате твоих действий. При результате броска 1, 2 или 3 об этом рассказывает Мастер.
- **Передвижение**: Если ты сопоставляешь Передвижению 5 или 6, ты беспрепятственно движешься к объявленной ранее цели. Если на соответствующем кубике выпало 3 или 4, ты натыкаешься на препятствие, сбиваешься с пути, и так далее. При 1 или 2 ты вынужден отступить.
- **Жизнь**: Если Жизни сопоставлен кубик, на котором выпало 5 или 6, тебе удаётся обойтись без убийства своих врагов и причинения им сильного вреда. При 3 или 4 ты ранишь и обезвреживаешь их, возможно даже



убивая некоторых. При 1 или 2 все твои противники оказываются убиты или искалечены.

- **Безопасность**: Сопоставив Безопасности кубик, на котором выпало 5 или 6, ты остаёшься невредим. При 3 или 4 ты ранен, но не сильно. При результате 1 или 2 ты получаешь тяжёлые ранения, которые могут оказаться критическими.



Представим себе, к примеру, что я пытаюсь прорваться сквозь строй людей с мечами и факелами, чтобы добраться до их предводителя, который носит Сказочное нашейное украшение гномьей работы. На моих кубиках выпадает 2, 2, 5 и 6.

Если я распределю эти результаты следующим образом: Описание 2, Передвижение 2, Жизнь 5 и Безопасность 6, то Мастер может рассказать, что я отступил, не сумев приблизиться к предводителю, но в то же время сумел удержать на почтительном расстоянии его людей, отразив все их выпады, и никого при этом не ранив. Если же вместо этого я распределю результаты так: Описание 5, Передвижение 6, Жизнь 2 и Безопасность 2, то мне остаётся рассказать, как я прошёл, размахивая мечом, сквозь строй противника, уложив всех до единого, но и сам получив несколько серьёзных ран. Я добираюсь до предводителя, истекая кровью и едва держась на ногах, но полный яростной решимости.

Цветные кубики

Если ты используешь своё излюбленное оружие, то при броске используй соответствующий Цветной кубик вместе со своими Основными кубиками. Из выпавших 5 результатов убери тот, который тебе нравится меньше всех, и распредели четыре оставшихся, как было объяснено выше. Если ты не убрал Цветной кубик, в описании должно каким-либо образом участвовать твоё оружие.

То же самое относится и к другим умениям, в соответствие которым ты поставил Цветные кубики.

К примеру, я — эльфийка, которая пытается пройти мимо здорового детины с железной палицей. Я решила использовать свой Цветной кубик, отвечающий за умение флиртовать (Мощно). У меня выпадает 2, 2, 5 и 6, плюс 4 на моём Цветном кубике.



Теперь я могу убрать одну из 2-ек и распределить оставшиеся результаты, как захочу. Ну, например, вот так: Описание 4, Передвижение 5, Жизнь 2 и Безопасность 6. После этого я рассказываю о том, как подошла к великану, завела с ним разговор, завлекла его своей красотой и страстностью, и когда он отбросил палицу, чтобы обнять меня, вонзила кинжал ему под рёбра.

Иногда Мастер также будет давать тебе один или даже два из своих Цветных кубиков. Они могут означать имеющихся у тебя союзников, проявления дружественного волшебства, поддержку защищаемого тобой Сказочного места, и даже определённые качества твоих противников. В таких случаях Мастер объяснит тебе, за что отвечает тот или иной кубик, и как данное обстоятельство должно быть отражено в твоём описании.

Например, предположим, что наш детина с палицей пьян. Мастер даёт мне один из своих кубиков и говорит, что если я не уберу этот кубик после броска, рассказ должен учитывать это обстоятельстве. На кубике выпадает 1, которую я убираю, так что состояние великана никак не сказывается на описании сцены.

Железо и Аура

Когда ты сражаешься с людьми, владеющими Железом, после твоего броска и распределения результатов Мастер вычитает значение их Железа из числа, выпавшего на одном из твоих кубиков. Он может выбрать кубик Движения или кубик Безопасности, по своему усмотрению.



Предположим, что великан из предыдущего примера имеет значение Железа, равное 2. Мастер вычитает 2 из моей Безопасности, и результаты становятся следующими: Описание 4, Передвижение 5, Жизнь 2 и Безопасность 4. Я рассказываю, как в предсмертной агонии он оттолкнул меня, и я больно ушибла себе локоть.

По желанию, ты можешь тратить очки Ауры для противодействия Железу своих противников. В вышеприведённом примере я могла бы сказать, что трачу одно очко Ауры, подняв тем самым значение Безопасности до 5, и в результате приземляюсь на землю мягко, подхваченная искрами энергий Иномирья.



Связь с Жизнью

Если твоя связь с Жизнью больше либо равна Железу твоих противников, ты можешь добавить к броску Цветной кубик, отвечающий за связь с Жизнью. Если ты не убираешь его после броска, рассказ должен включать в себя использование тобою одной из чудесных способностей твоего народа. Допустим, к примеру, что я орк, и пытаюсь защитить Сказочного оленя от отряда охотников. Я добавляю к броску Цветной кубик, отвечающий за связь с Жизнью, и выкидываю 2, 2, 5, и 6, плюс 4 на Цветном кубике. После того, как я распределили их следующим образом: Описание 2, Передвижение 5, Жизнь 4 и Безопасность 6, Мастер начинает свой рассказ. Он описывает, как, полагаясь на свой сверхъестественный слух, я надёжно укрываюсь в засаде до той поры, пока один из охотников не подходит совсем близко. Оглушив его дубинкой, я тихо увожу оленя прочь.

Если твоя связь с Жизнью меньше, чем Железо твоих противников, можно потратить очки Ауры на то, чтобы преодолеть разницу. Если моя связь с Жизнью равна, например, 2, а Железо моих врагов — 4, мне нужно потратить 2 очка Ауры за право использовать свою связь с Жизнью.

Совместные броски

Если ты и другой игрок преследуете одну и ту же цель, и вам противостоят одни и те же противники, вы можете сделать совместный бросок. Бросьте 4 Основных кубика, плюс положенные Цветные кубики каждого из вас, плюс ещё один кубик — за то, что вы действуете вместе. Вы должны быстро договориться по поводу того, как распределить результаты; иначе Мастер волен вмешаться и принять решение за вас. (Если вы пришли к соглашению, по поводу того, какие кубики убрать, Мастер должен уважать ваше решение). Если у ваших врагов есть Железо, любой из вас (или сразу оба) может тратить очки Ауры, чтобы противостоять ему.

Следуя этой схеме, можно подключить к участию в общем броске и большее число игровых персонажей. Четыре Основных кубика кидаются один раз за всех, каждый персонаж добавляет свои Цветные кубики, плюс один кубик за сотрудничество (кроме самого первого персонажа), плюс столько Ауры, сколько сочтёт нужным. Все вы должны быстро договориться насчёт того, как именно распределить результаты.

Результаты совместного броска относятся ко всем вам. При Описании 4-6 вы должны договориться между собой, кто из вас будет рассказчиком, или же сочинить совместную историю (естественно, при Описании 1-3 роль рассказчика берёт на себя Мастер). Если Жизнь равна 1 или 2, это значит, что вы все приняли участие в убийстве, и все несёте за него ответственность. При Безопасности 1-4 рассказчик назначает каждому из вас ранение или травму соответствующей тяжести.

Совершенно необязательно делать совместный бросок, если вы этого не хотите. Мастер может попросту разделить противников между вами, после чего каждый из вас сделает свой собственный бросок.



Последствия

Убийство

Убийство живого существа ослабляет твою связь с Жизнью. Всякий раз, когда после броска и распределения результатов Жизнь оказывается равной 1 или 2, поставь крестик в следующую клетку в графе «Связь с Жизнью» на листе персонажа. Если у клетки жирная граница, уменьши своё значение связи с Жизнью на 1.

Всякий раз, когда твоё значение Связи с Жизнью уменьшается:

Гном, назови какое-либо из земных удовольствий, например тёплую постель, горячую пищу, изысканную пищу, доброе пиво, флирт или горячую ванну. Отныне, всякий раз, когда Мастер предоставляет тебе возможность отдать должное названному удовольствию, ты обязательно должен поддаться соблазну, даже если это противоречит твоим целям или чревато опасностью.

Эльф, измени какую-либо деталь в описании своей внешности или поведения, чтобы отразить своё старение. Седые волосы, морщины, впалые щёки, ослабевшие руки, замедлившаяся походка, и так далее. Подчёркивай произошедшую в тебе перемену в своих описаниях; так же будет делать и Мастер.

Орк, назови какое-либо кушанье, к которому ты никогда более не притронешься: мясо, рыбу, фрукты, овощи, зелень, крупы. Даже самая незначительная добавка этого испортит твой обед, сделав его отвратительным для тебя; если ты всё же каким-то образом попробуешь отринутое кушанье, тебя немедленно поразит жестокая болезнь.

Тролль, измени какую-либо деталь в описании своей внешности или поведения в сторону омертвения. Серая кожа, застывшие черты лица, пустые глаза, негнущиеся руки, вялая походка, волосы, подобные иссохшей траве, и т.п. Подчёркивай произошедшую в тебе перемену в своих описаниях; так же будет делать и Мастер.

Ранения

Полученные ранения ослабляют тебя, что сказывается на твоих последующих бросках.

Всякий раз, когда в результате броска Безопасность оказывается равной 3 или 4, тот, кто повествует о происходящем, описывает твоё ранение и выбирает один из твоих Цветных кубиков. При следующем броске ты не сможешь использовать этот кубик. Кроме того, ты должен будешь в дальнейшем учитывать в своём описании полученное ранение — как правило, до конца игровой сессии.

Всякий раз, когда в результате броска Безопасность оказывается равной 1 или 2, тот, кто повествует о происходящем, описывает полученную тобой страшную рану или множественные повреждения. При следующем броске ты во-



обще не можешь прибегнуть к помощи Цветных кубиков. В зависимости от тяжести полученного тобой увечья, тебе придётся ещё долго — возможно, в течение всей игры, учитывать его последствия

Ты не можешь быть убит. Если твои раны очень тяжелы, ты можешь покинуть этот мир и провести какое-то время в Иномирье, где тебя ждут покой, лечение и почести со стороны твоего народа. Остальным в это время придётся выполнять миссию без тебя. Уход в Иномирье должен быть твоим собственным решением, Мастер не может принудить тебя к этому.

На защите Сказки

Ты спасаешь частицы Сказки в этом мире, переправляя их в Иномирье. Через ведущие туда двери ты проносишь найденные тобой Сказочные вещи и проводишь спасённых тобой Сказочных существ. Что касается Сказочных мест, то твоими усилиями они сами должны стать порталами в Иномирье.

Для этого потребуется несколько минут незанятого ничем больше времени и особый бросок. Основу броска составляют только 3 из 4 твоих Основных кубиков. Твоим противником является человеческое воздействие на окружающую местность, выражаемое значением Железа. Если твоя связь с Жизнью не ниже, чем значение Железа данного места, добавь соответствующий Цветной кубик к своему броску. Добавь ещё один, если Сказочность места также не ниже его Железа. Сделав бросок, выбери три кубика и распредели выпавшие на них результаты между следующими аспектами:

- **Описание**: Если ты сопоставляешь описанию выпавшее значение 4, 5 или 6, ты сам описываешь, что произошло в результате твоих действий. При результате броска 1, 2 или 3 об этом рассказывает Мастер.
- **Доступ**: При значении 4-6, только Инородь и Сказочные существа могут обнаружить новосозданный портал и пройти через него. При значении 1-3 это окажется доступным любому, чьё значение Железа меньше, чем у данного места.
- **Влечение**: При значении 5 или 6 любая Инородь в округе сможет обнаружить портал, просто захотев этого и последовав туда, куда его понесут ноги (или копыта). При значении 1 или 2 новый портал будет привлекать людей: они будут стремиться к этому месту, сами не понимая, почему. При 3 или 4 не произойдёт ни того, ни другого.

Бросок на превращение Сказочного места в портал, ведущий в Иномирье, тоже может быть совместным. При этом каждый участник броска добавляет к базовым кубикам только свой Цветной кубик, отвечающий за Связь с Жизнью, и только в том случае, если эта Связь равна Железу места или превосходит его.



Всякий раз, когда ты спасаешь Сказочное создание, место или предмет, ты получаешь очки Ауры (как текущей, так и постоянной), равные Сказочности того, что ты взял под защиту. Если в спасении принимали участие несколько персонажей, все они получают полное значение Ауры. Вообще, как правило, если один из персонажей получает очки Ауры, то и все остальные получают столько же, даже если они не присутствуют в данный момент.

Всякий раз, когда твоё значение постоянной Ауры доходит до очередного кратного 10, добавь к своему описанию деталь, касающуюся того, как твой народ почитает тебя и твои успехи. Ты можешь обзавестись пышным титулом, богатством, новыми друзьями, поклонниками или слугами, в твою честь может быть устроен весёлый праздник, и тому подобное.

А теперь всё вместе

Я — тролль. Я владею длинным луком (Мощно) и пением (Искусно), а моя связь с Жизнью равна 4. Мою спутницу зовут Незабудка, она — эльфийка. Она искусно владеет коротким мечом и изящно — боевым посохом, и её Связь с Жизнью тоже 4. Мы обнаружили в лесу Сказочный родник, но вокруг него расположились лагерем дюжина всадником. Мы решили напасть на них под покровом ночи.

Наши противники — это выставленные на ночь часовые (Железо 1), остальные всадники

(Железо 4) в случае, если они проснутся, и их командир (Железо 3).

Я говорю: «Когда мы приближаемся к ним, я первым делом посылаю стрелу в часовых». На моих кубиках выпадают 1, 2, 3, 5, плюс 3 за лук. Я распределяю результаты: Описание 2, Передвижение 3, Жизнь 3, Безопасность 5 (последнее значение Мастер понижает до 4, вычтя из него Железо часового).

Мастер рассказывает. «Твоя стрела попадает в одного из часовых», — повествует он, — «пронзив его руку насквозь и пригвоздив её к его же боку. Он кричит от боли, и его товарищ кидает кинжал, который попадает тебе прямо в голову. Ничего серьёзного, всего лишь рассечена бровь, но когда твой правый глаз заливает кровь, ты не можешь стрелять из лука. Ну и, понятное дело, все просыпаются от крика».

Мы с Незабудкой решаем предпринять совместный бросок против наших врагов. Незабудка добавляет Цветные кубики за оба своих излюбленных оружия, меч и посох, а я добавляю Цветной кубик за Связь с Жизнью, плюс ещё один за то, что мы действуем совместно.

Итого мы бросаем 8 кубиков: 1, 2, 2, 4, 4, 5, 5, 5. Одна из 5 выпадает на кубике, добавленном Незабудкой за её меч, другая — на кубике, обозначающем мою связь с Жизнью. Мы сразу же приходим к согласию: Описание 4, Передвижение 5, Жизнь 5, Безопасность 5.



Однако Железо наших противников равно 4. Мастер вновь вычитает его из Безопасности, снизив её до 1. У меня есть одно очко Ауры, которое я трачу, чтобы поднять Безопасность до 2. У Незабудки два очка Ауры, но она тратит лишь одно из них. Итого мы имеем Безопасность 3.

Я повествую о том, как мои плечи расширяются а мои руки превращаются в мощные медвежьи лапы, прежде чем мы обрушиваемся на ещё неокончательно проснувшихся воинов. Незабудка рассказывает, как она ловко обезоруживает нескольких врагов своим мечом. Кто-то больно ударяет меня по руке, так что я снова не смогу воспользоваться луком, а Незабудка получает рану выше колена, так что некоторое время ей будет не до танцев. Но всё же наши противники разбегаются в ужасе.

«Когда один из них бросается от тебя прочь, Незабудка», — рассказывает Мастер, — «Ты замечаешь, что в фибулу его плаща вделан лунный камень, а заколка имеет вид серебряного наконечника стрелы».

«Я бросаюсь за ним вдогонку», — говорит Незабудка, — «А ты оставайся тут и займись командиром, хорошо?»

«Конечно», — отвечаю я. Я вновь использую Связь с Жизнью и выкидываю на кубиках 1, 2, 4, 4, 5: Описание 4, Передвижение 5, Жизнь 2, Безопасность 4. Мастер вычитает Железо командира (3) из моей Безопасности, а у меня не осталось больше Ауры. Я описываю, как я набрасываюсь на врага, опрокидывая его на землю и калеча, однако тому удаётся подняться на ноги и ударить меня своим большим железным мечом. Он наносит мне страшную рану, и я падаю окровавленный прямо на него, подминая его под себя и ломая ему шею.

Теперь я зачёркиваю свою следующую клеточку убийства — а это уже третья, с жирной границей. Я понижаю свою Связь с Жизнью до 3 и отмечаю, что мои глаза стали пустыми и безжизненными, как догоревшие угли.

«Через некоторое время я подползаю к роднику», — сообщаю я, — «Чисто ли там?»

Мастер сообщает, что Сказочность родника равна 3, а окружающая местность имеет Железо 2. Я дожидаюсь, пока Незабудка вернётся и присоединится ко мне, и вместе мы бросаем 6 кубиков, чтобы превратить родник в портал, ведущий в Иномирье (3 базовых кубика, один потому, что Сказочность месте выше его Железа, и по одному от каждого из нас за то, что наша Связь с Жизнью выше Железа).

Мастер повествует далее о том, как от родника поднимаются клубы светящегося тумана, а высокие деревья по обе стороны ручья озаряются едва заметным зеленоватым сиянием, прежде чем их ветви склоняются, чтобы образовать что-то вроде арки. Ура! Каждый из нас получает по 3 очка Ауры. Моя постоянная Аура достигает значения 21. Я добавляю к своему описанию то, что когда я вернусь к своему народу в Иномирье, они устроят в мою честь роскошный пир, который будет длиться десять ночей.



Мир и люди

Это что-то вроде «Раздела для Мастеров», но здесь нет никаких секретов. Всякий может прочесть дальнейший текст, не опасаясь того, что полученные знания испортят ему удовольствие от будущей игры.

Железо и лунный свет



До сих пор речь шла только о Железе, но вообще-то у людей есть две характеристики: Железо и Лунный Свет. Теперь, надеюсь, уже стало понятно, что такое **Железо**: оно олицетворяет власть человека над природой, жизнью и магией. Эта власть в самом буквальном смысле зависит от железа: воин, который всю свою жизнь практиковался с бронзовым оружием, будет иметь меньше Железа, нежели тот, кто имел дело со стальным, даже если первый не уступает последнему в силе, ловкости и отваге. Священник, чей распорядок дня отмеряют удары железного колокола, будет иметь больше Железа, нежели тот, кого призывает к началу церемонии звук рога. Кузнецы наделены страшной силой: железо въедается в их дыхание, в их кровь и кости. Железо губительно для волшебства, Сказки и Инороди.

Возможно, я не слишком ясно объяснил, что воздействие Железа совершенно не обязано быть материальным. Фанатичный священник может иметь Железо 4, подобно жестокому полководцу, хотя сам и не является воином. Его молитвы и песнопения могут отгонять и даже ранить Инородь не менее успешно, нежели клинки.

Обладать Железом могут не только люди, но также и животные, вещи и места. Боевой конь, приученный нести в бой закованного в доспехи всадника, будет обладать Железом. То же, разумеется, относится к оружию и доспехам воина. Поле, вспаханное железным плугом, прополотый и подстриженный сад, а уж тем более вырубка в лесу, на которой торчат одни пни, тоже будут иметь своё значение Железа.



Лунный свет — противоположность железа. Людей, обладающих Лунным светом, влечёт к Инороди, Сказке и волшебству, а те отвечают им взаимностью. Встреча с такими людьми часто ошеломляет Инородь: они обладают какой-то своей особенной красотой, неотразимой и неуловимой, столь отличной от лучистой и ясной красоты их самих. Такие люди открыты всему новому, умеют радоваться обыденным вещам, изящны и легко приходят в восторг. Лунный свет есть прерогатива людей. Возможно, когда Жизнь лишила их Сказки, она вместо этого зажгла в них Лунный свет.

Но в людях идёт вечная борьба Лунного света и Железа. Никакой человек с Железом 3 или выше не способен обладать Лунным светом, и никакой человек с Лунным светом не может долго оставаться в месте, Железо которого 3 или больше, и не чувствовать при этом дискомфорта, тревоги или печали.



Конечно, не следует понимать всё вышесказанное в том смысле, что носители Лунного света ведут борьбу с носителями Железа. Очень немногие вступают в войну против собственных соплеменников на стороне Инороди. Нет, сияние Лунного света лишь запутывает общую картину, а не подталкивает к простым решениям.

Так что, вводя в свою игру людей, указывай им значения их Железа и Лунного света. Одно или оба могут быть равны 0, но если Железо больше 2, Лунный свет обязан быть равен 0. Значения можно приписывать отдельным личностям или целым группам, как я это сделал в примерах. Можно поступить так же, как я, и создать отряд солдат с Железом 4 и их командира с Железом 3. Можно представить себе, как жительница леса, чей Лунный свет равен 3, вступает в спор с молодым священником, который носит в себе Железо 2. Подвергшись атаке, они станут сражаться вместе, как единая группа с Железом 2 и Лунным светом 3.

Когда игровые персонажи вступают в конфликт с людьми, носящими в себе Лунный свет, можно дать им ещё один Цветной кубик, олицетворяющий Лунный свет противников. Если результат, выпавший на этом кубике, учитывается, в повествовании должно быть каким-либо образом задействовано притяжение носителей Лунного света к Инороди. Это может проявляться в форме настороженного внимания, любопытства или же любви с первого взгляда — как угодно, лишь бы как-нибудь.



Сказочность

Проявления Сказки столь же причудливы и разнообразны, как и мир, который они населяют.

Сказочные звери

Сказочные звери умеют говорить; Инородь, а порой и люди, обладающие Лунным светом, способны понимать их речь. Они более крупны, более красивы, а порой и более устрашающи, нежели обычные животные той же породы. Очень часто они выступают как бы в качестве представителей своего вида в мире: к примеру, Сказочный Филин может быть крайне заинтересован в благоденствии всех филинов на свете и согласится помогать игровым персонажам лишь постольку, поскольку их дело благотворно для этих птиц. Большинство Сказочных животных и птиц способны принимать человеческое обличье, но в их облике всегда сохраняется намёк на их истинную сущность. Например, Сказочная лиса может обратиться женщиной с жёлтыми глазами и невероятно ярко-рыжими волосами. Если Сказочные звери выступают в бою на стороне игровых персонажей, можно добавить к броску последних ещё один Цветной кубик. Если результат, выпавший на этом кубике, учитывается, в повествовании должна фигурировать помощь животных.

Сказочные места

Иногда Сказочные силы, присутствующие в Сказочных местах, предстают пришельцам в материальном обличье. Дух рощи священных дубов, например, может предстать в виде стройного юноши в короне из желудей и дубовых листьев, или в виде величественной беличьей королевы, окружённой целой свитой обычных белок. Принимают они какое-либо видимое обличье или нет, в любом случае они способны общаться с пришедшей к ним Инороди. Они никогда не могут покинуть свои владения.

Если Инородь — игровые персонажи — сражаются в Сказочном месте, и если Сказочность этого места не уступает значению Железа их врагов, ты можешь добавить игрокам один Цветной кубик, обозначающий помощь Сказочных сил этого места. Если результат этого кубика учитывается в конечном итоге, описание должно содержать вмешательство Сказочных сил данного места, будь то в физической или магической форме.





Сказочные вещи

Некоторые Сказочные вещи имеют естественное происхождение; например, камень или дерево может быть Сказочным, так же, как и какое-то место. Другие же сотворены Инородью или даже волшебниками из числа людей. Обычно в тех случаях, когда, допустим, вырубается священная роща Сказочных дубов, её Сказочность умирает. Но иногда частица Сказки сохраняется и в изменённом виде поселяется в предмете, сделанном из древесины священного дуба. Именно таким образом Сказочные вещи создаются людьми. Инородь же наоборот, обычно начинает с простых, безжизненных материалов и вдыхает в них Сказку посредством своего искусства и своего волшебства.

Большинство Сказочных вещей придаёт особые возможности тем, кто пользуется ими. Сказочный меч может делать своего обладателя неуязвивым, или наделять его сверхъестественными способностями, или наносить его врагам страшные раны. Надевший Сказочные башмаки может стать невидимым или научиться забираться вверх по дыму, как по лестнице. Сказочное зеркало может отражать только правду.

Если игровые персонажи обладают Сказочным оружием, инструментом или амулетом, пусть они добавят за это ещё один Цветной кубик к своим броскам. Если результат, выпавший на этом кубике, учитывается в конечном итоге, описание должно включать в себя использование волшебных способностей Сказочного предмета.

Замечания, размышления и благодарности

Спасибо за то, что ознакомились с моей игрой!

Замечания и размышления

Моё нынешнее убеждение состоит в следующем: Решения персонажа значат гораздо больше, нежели его характеристики. Данная установка хорошо заметна в этой игре.

Моё давнишнее убеждение состоит в следующем: Механика существует только для того, чтобы распределять авторитет, т.е. определять, чьё слово что значит в процессе игры. Игромеханика старого образца распределяет авторитет следующим образом: Мастер полагается на твои слова по части того, что твой персонаж хочет/пытается сделать, а ты полагаешься на суждение Мастера по части всего остального. Чтобы скрыть этот абсурдный и очевидно опасный дисбаланс полномочий, механика нагло лжёт и притворяется инструментом для описания «физики игрового мира» и прочей подобной чепухи.



В этой игре механика призвана определять только то, кому что предстоит рассказывать, и она честно предупреждает об этом.

То, что один-единственный бросок разрешает сюжетный конфликт, кажется мне интересным, и мне не терпится увидеть это в игре.

Благодарности

Перечислять источники, так или иначе повлиявшие на эту игру, просто смешно: по своим размером список превзошёл бы текст самих правил игры. Чтобы вам ни понравилось в этой системе, можете быть уверены, что кто-то уже реализовал ранее нечто подобное где-либо ещё. Не верите, зайдите на Forge и порыскайте там.

Но в частности:

Изменение описания персонажа в зависимости от его Связи с Жизнью и постоянной Ауры базируется на механике Hell-shift из игры Тима Дини «Our Frustration».

Механика бросков гораздо большим обязана системе Пола Шеге «The World, the Flesh, and the Devil», чем можно предположить с первого взгляда.

Во многом я руководствовался обсуждениями на Forge (как теми, в которых я принимал непосредственное участие, так и теми, в которых нет) и особенно — текстами Рона Эдвардса. (Пририсовывание рогов моим троллям — исключение).

Двумя моментам в этой игре я особенно обязан сообществу Forge: это Случай Посредине (в противоположность Случаю В Конце) и Разрешение Конфликта (в противоположность Разрешению Задачи). Случай Посредине означает, что игрок принимает важные решения (в особенности те, которые существенны для механики) уже после того, как кинул кубики. Разрешение Конфликта означает, что бросок делается не для того, чтобы просто проверит успешность некоторого действие, но для того, чтобы разрешить целый конфликт. Я не знаю, кому принадлежит первенство в реализации этих моментов, могу только упомянуть, что Джонатан Твит в Everway первым употребил термин Случай (Fortune) в противовес Драме и Карме. Обсуждение различных стратегий разрешения ситуаций в ролевых играх не входит в мои задачи, так что я просто отсылаю желающих к статьям Рона.Системы, предназначенные для киношных игр, обычно стараются не штрафовать рисковые действия. Но так они лишь меньше наказывают игроков, никак не подталкивая к поразительным и торжествующим вопреки здравому смыслу выкрутасам, заставляющим нас прилипнуть к экрану… или по уши увлечься игрой.

перевод: **Дмитрий «Hallward» Герасимов**
оформление и верстка: **M-key**



Имя:

Народ:

Иномирье

Искусно, изящно и мощно

Связь с Жизнью

Аура

Пожизненная | Текущая

Убийство

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Описание





Ролекон

Ролевые настольные игры

Что это?

Ролекон – это конвент, созданный для продвижения ролевых настольных игр в массы. Это хобби, давно ставшее культовым за рубежом, почти не известно в нашей стране. А зря!

Начиная с 2011 года было проведено уже два успешных Ролекона в Москве, пять Мини Ролеконов - открытых игровых площадок,и даже один Ролекон Север в Петербурге!

Какие-какие игры?

Первая ролевая настольная игра – **Dungeons & Dragons**, была издана в США в 1973 году. Она породила целый жанр, который занял огромную нишу в игровой индустрии, став опорной точкой для многих настольных и компьютерных игр.

Что-то знакомое. Это карточки собирать, или типа Монополии?

Нет! Это кооперативная игра, в которой вы примеряете на себя роль уникального персонажа, и вместе с друзьями отправляетесь на поиски приключений. Сюжет игры строится на воображении и гибкой системе правил, а как успешно герой справляется с трудностями – решает смекалка и бросок красивых многогранных кубиков!

Такие культовые компьютерные игры как **Baldur's Gate** или **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** сделаны по мотивам именно этих игр, а новый проект создателей "**Ведьмака**" – **Cyberpunk** – полностью построен на основе своего настольного прототипа.

Играете в **Манчкин** и юмор кажется странным? Естественно, ведь он пародирует именно ролевые настольные игры! По мотивам игровых вселенных снимают фильмы, пишут книги, рисуют комиксы, и множество наших соотечественников даже не догадывается о первоисточнике. Мы хотим это изменить!

Любопытно?

Подробности смотрите на сайте **www.rolecon.ru** и **vk.com/rolecon**